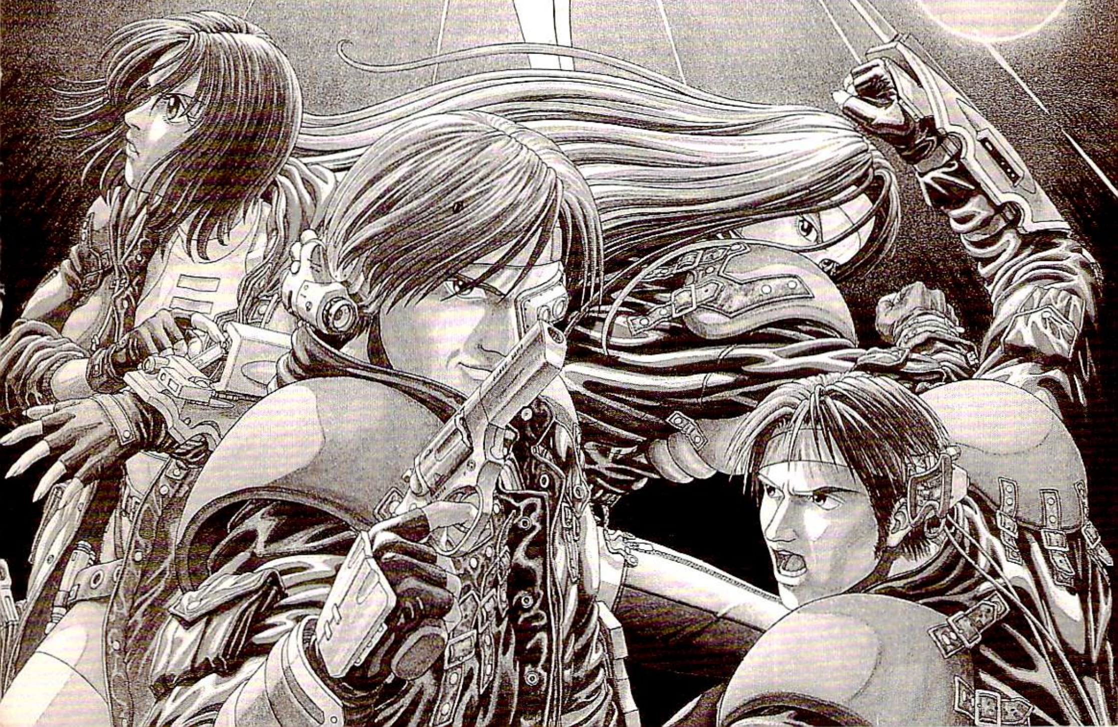
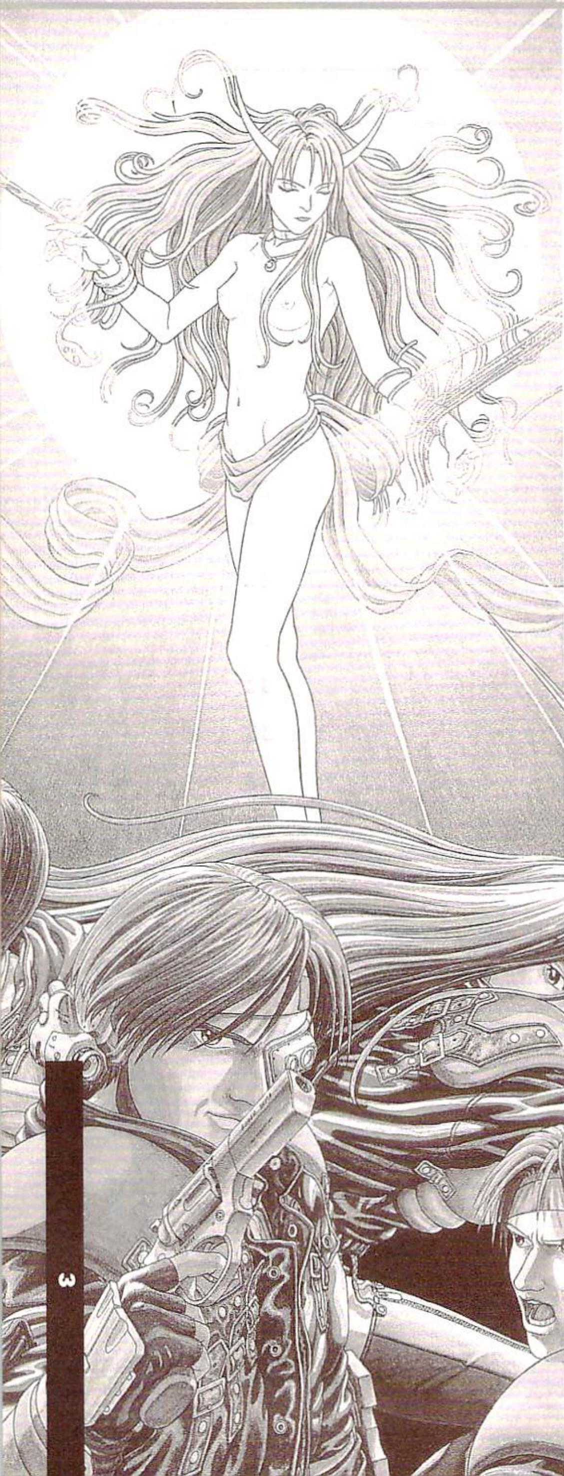
ASCII

偽典・女神転生

東京黙示録



目　次



ストーリー

バックグラウンド

時は20世紀末。

今まで散発的に現われては、デビルバスター達によって秘密裏に処理されていた悪魔達が、突如大挙して東京に現われた。間髪を入れず、悪魔を制圧するという名目を掲げ、五島司令に率いられた自衛隊がクーデターを起こす。米海兵隊は、悪魔と自衛隊の両方を敵に廻して戦い、ついには敗退する。

同じ頃米大使トールマンは、魔神トールと化して悪魔率いる少年と戦い敗れていた。もはや東京の悪魔制圧は不可能と考えたトールマンは、今際の際に原子力潜水艦の核ミサイル発射命令を出す。

東京はミサイルの直撃を受け、太平洋戦争以来の未曾有の大破壊に見舞われた。

この災厄は、創造主による、堕落した人類抹殺計画の一部と言われており、多くの天使たちがこれに加担している。

東京を灼熱の炎が包み込んだとき、トールマンと戦った少年たちは、ともに戦った少女の犠牲によって救われ、いずこかへと転移されていた。

偽典・女神転生の世界

東京は核ミサイルにより大破壊に見舞われた。しかし、地位のある人々は、この大破壊を予見し、あらかじめ地下核シェルターに家族ごと避難していた。彼らは日本を地下からも支配できると考えていたが、地上はたちまち無政府状態となっていった。

崩壊した首都圏で動くものは、放射線の影響で生じたミュータントたちと、暴走するガーディアン・ロボットぐらいであった。しかし、やがて地方から流れてきた犯罪者や、覇権を争う悪魔たちで溢れていった。

シェルターから訓練されたデビルバスターたちが撃って出て、悪魔掃討作戦を展開したが、それも次第に増加する悪魔に押され、今ではシェルターの蓋を閉ざして篭もり、彼らの生活を保つので精一杯だった。首都圏で生き残ったシェルターは、「初台」・「原宿」・「御茶ノ水」・「市ヶ谷」・「神田」となり、他は悪魔に制圧され無人化していたり、その主を変えていた。

残ったシェルターでは「市民レベル」が設定され、厳しい階級制が誕生した。限られた生活物資（特に贅沢品）と安全を享受する優先権と、その優先権の永続性を支配者たちは欲したのである。魔法技術の向上により、結界で護られるようになるとシェルターの安全性は格段に向上した。悪魔との戦闘もなくなり、次第に人々は平和な生活に慣れていった。

シェルター生まれの世代が戦えるぐらいの年齢になる頃には、各シェルターはほとんど孤立し、コンピュータ·ネットワークでの情報交換が行なわれる程度になっていた。

地上の混沌

悪魔たちは池袋のアバドン、六本木のイポス、品川のアシラトなど、それぞれに勢力圏を持ち、互いに覇権を争っていた。

それでも人間たちはどこにでも入り込んで、逞しく生活していた。

東京東部では、バール教団とイシュタル教団が現われ、悪魔を崇拝し、悪魔の庇護の元にいた。特に戦闘的なバール教団は、弱小悪魔たちを圧倒し、支配地域を広げていった。そんな中でミュータントたちと日本の土着の悪魔（国津神）たちは、周辺部へ追いやられていった。

一方渋谷ではメシア教徒が集結し、結界を築いて霊的な砦を成し、その中で創造主を崇拝し、天使を味方に引き入れていた。しかし彼らはいまだ力を蓄えておらず、天使たちも東京での悪魔たちの互いの潰し合いを、静観しているようであった。

また、山梨、横浜と多摩地方より悪魔に対してのレジスタンス、今まさにペンタグランマが決起し、武装集団と化して東京に進撃していた。

登場人物の紹介

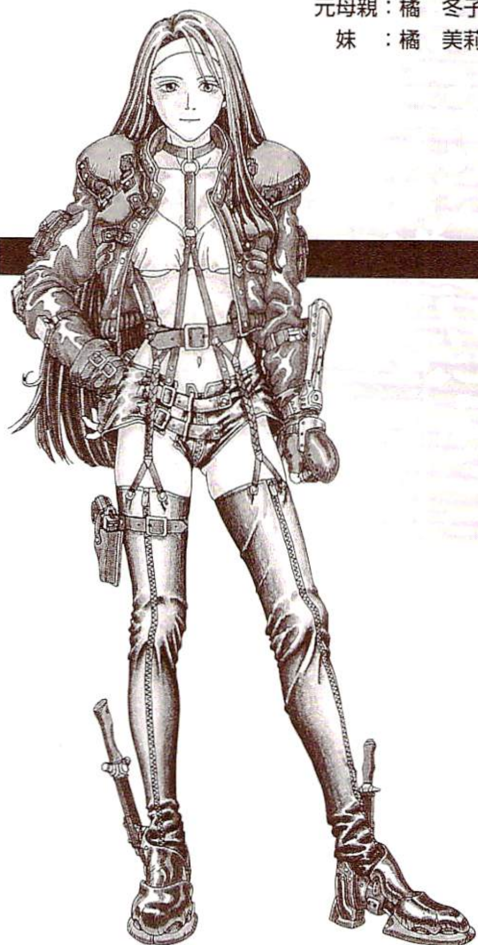


ヒーロー（主人公）

葛城　史人（カツラギ　アヤト）

年齢：18歳
市民階級：スペシャルB
性格：気が優しく素直な少年。
学力は中の上。
元デビルバスター（以後DB）隊長であった父に
憧れ、その姿に追い付くべく、DBを目指す。
家族構成：父親：葛城萩人（カツラギ　ハギト）：殉職
母親：葛城未知（カツラギ　ミサト）：事故死

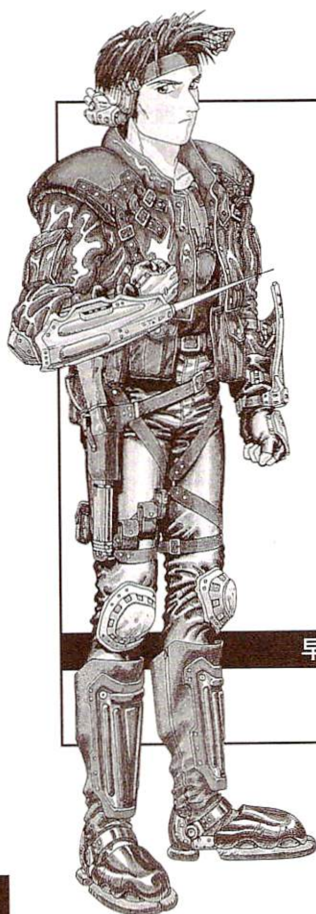
年齢：16歳
市民階級：スペシャルA
性格：成績優秀。秀才のエリート階級少女。
聡明さと落ち着きを持つが、その反面情緒不安定な部分もある。
ある意味では勝ち気。
エリート意識に囚われ、差別的発想を持つ父を毛嫌いしている。
家族構成：父　親：橘　兼嗣（タチバナ　カネツグ）：45歳　既婚（再婚）
現母親：橘　可憐（タチバナ　カリン）　：32歳
元母親：橘　冬子（タチバナ　トウコ）　：36歳
妹　：橘　美莉（タチバナ　ミリ）　：9歳



ヒロイン(主人公の恋人)

橘　由宇香（タチバナ　ユウカ）

●サブキャラクター

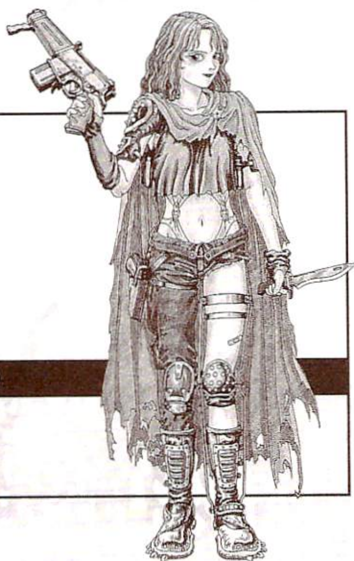


西野　義雄（ニシノ　ヨシオ）

年齢：31歳
市民階級：スペシャルB
性格：勇敢かつ温厚なＤＢ隊員。第二部隊隊長。
面倒見が良く、部下を大切にすると同時に、
非常に家庭も重んじるよき父でもある。
家族構成：妻　：西野　陽子（ニシノ　ヨウコ）：28歳
息子：西野　知多（ニシノ　チタ）　：6歳

年齢：22歳
市民階級：Cランク
性格：義務感と正義感の強い好青年。
デビルバスター戦闘員。
直接攻撃系の戦闘力は部隊一。
英美を恋人に持つ。
西野に多大な信頼をおき、非常に尊敬している。
市民階級が低い為、その事を多少コンプレック
スに思っている。
家族構成：父親：早坂　勝（ハヤサカ　マサル）　：56歳
母親：早坂　道恵（ハヤサカ　ミチエ）：52歳

早坂　達也（ハヤサカ　タツヤ）



飛鳥　泪（アスカ　ルイ）

年齢：？？歳
市民階級：？？
性格：？？
家族構成：？？



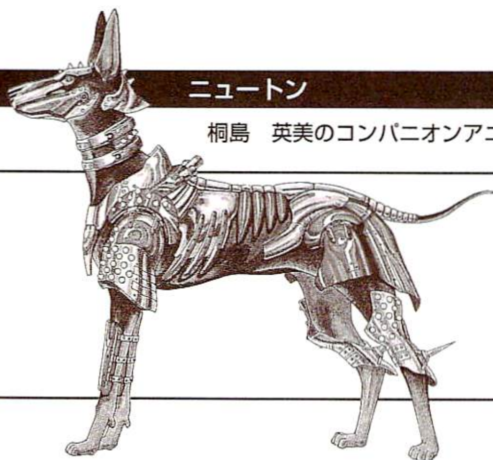
桐島　英美（キリシマ　エミ）



年齢：20歳
市民階級：Bランク
性格：デビルバスター隊員。
メカニック・ヒーリング専門。
小柄な身体に溢れんばかりのパワーを持つ元気少女。
多少男勝りのところもあるが、意外にロマンティスト
で可愛らしい早坂の恋人。
家族構成：父親：桐島　英郎（キリシマ　ヒデオ）：50歳
母親：桐島　麻紀（キリシマ　マキ）　：48歳

ニュートン

桐島　英美のコンパニオンアニマル



山瀬　勇（ヤマセ　イサム）

年齢：25歳
市民階級：Bランク
性格：コンピュータ（主にアームターミナル）及び情報オタク。DB戦闘員。
大破壊前のソフトや出版物をこよなく愛する､重度のオタクである。
英美とは違ってハード自体にはそれほど明るい訳ではなく、あくまで
ヘヴィユーザー。ガン・シューティングテクニックは第二部隊一。
家族構成：父親：山瀬　篤志（ヤマセ　アツシ）　：58歳
母親：山瀬　真奈美（ヤマセ　マナミ）：病死

はじめに

ハードディスクへのインストール

「偽典・女神転生〜東京黙示録〜」はハードディスクにインストールすることを前提に作られています。

インストールに際して、ソフトウェア・ハードウェア障害が発生しても、当社では責任を負いかねますのでご了承ください。重要なファイルはあらかじめバックアップを取っておくことをお薦めします。また、ハードディスクの運用につきましても、ハードメーカーの取り扱い説明書をよく読んで、誤操作の無いようにお願いいたします。

動作環境

本製品は以下の条件を満たしたマシン上で動作します。

対応機種：ＰＣ9801・9821シリーズ限定
ＣＰＵ：ｉ486　33ＭＨｚ以上（Pentium以上推奨）
ディスプレイ：400ラインアナログカラーディスプレイ
ＨＤ：空き容量20Mバイト以上
ＲＡＭ：必要メモリ8Mバイト以上
：要バスマウス・キーボード

また、以下のものに対応しています。

ＦＭ音源
・PC—9801—26
・PC—9801—86
ＭＩＤＩ音源
・GS規格

インストール方法

インストールの際に用意して頂くもの

「偽典・女神転生～東京黙示録～」をインストールする際に、以下のものを用意してください。

■ＭＳ－ＤＯＳのシステム転送済みのディスク
（インストール作業後、起動ディスクとなります）

！注意

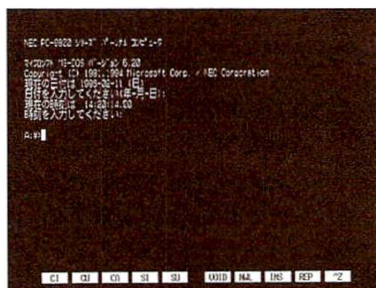
起動ディスクはインストール時に立ち上がっているＤＯＳのバージョンと同じシステムを転送したディスクを用意してください。
ＷＩＮＤＯＷＳ95のＤＯＳモードでインストールするなら、ＷＩＮＤＯＷＳ95上でフォーマットして、システム転送をしたディスク。
ＤＯＳ6.2上でインストールするならＤＯＳ6.2でフォーマットし、システム転送したディスクを用意してください。

■外部コマンドとして以下のものを使用します

・HIMEM.SYS
・EMM386.EXE
・SMARTDRV.EXE
・MOUSE.COM

インストールの手順

1. ハードディスクからコンピュータを起動し、
   コマンドプロンプト状態にします。


写真のような状態をコマンドプロンプトと言います。

！注意

この起動時にはＣＤ－ＲＯＭドライブが認識しているようにしてください。もし認識していないようでしたら、ＣＤ－ＲＯＭのメーカーや、パソコンのマニュアルを参照して認識して動作可能な状態にしてください。

！注意

この際の起動は、「偽典・女神転生」を起動するときと同じ環境で行なってください。電源の入っていない外部記憶装置などで、ドライブ状態が変化しますと起動ディスクからゲームが立ち上がらなくなってしまいます。

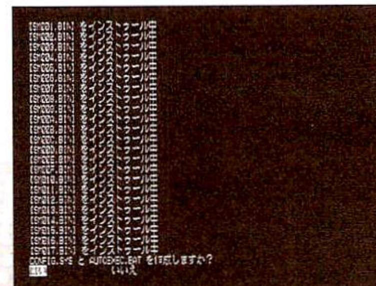
2. カレントドライブをＣＤにし、以下のように入力してリターンキーを押してください。
   インストールプログラムが起動します。

   INSTDDS

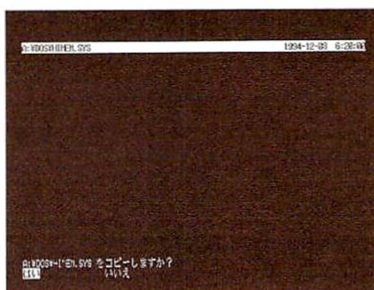
   インストールプログラムが起動すると、インストール先を聞いてきます。
   インストールするドライブを指定してください。 指定されたドライブには「ＤＤＳ98」というディレクトリが造られ、ゲームに必要なファイルが格納されることになります。
   インストール可能な領域が複数ある場合は、いずれかの領域を選択することになります。
   また、インストール可能な領域がない場合は、不要なファイルを整理してインストールプログラムで表示される容量を空け、再度インストールプログラムを起動してください。



3. 画面上に「CONFIG.SYS AUTOEXEC.BATを作成しますか?」と表示されたらMS－DOSのシステム転送済みディスクをドライブ１に入れてください。
   現在のマシン環境にあった、CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATが作成されます。



また、この後に「偽典・女神転生」の起動に必要な外部コマンドをハードディスク内から検索し、MS－DOSのシステム転送済みディスクに転送します。
検索した結果、同名の外部コマンドが複数見つかることがありますが、その際は見つかった物の中から、一つを選択して転送することになります。この場合は、なるべくタイムスタンプの新しいものを選択してください。



検索の結果、「偽典・女神転生」の起動に必要な外部コマンドが見つからなかった場合、以下の外部コマンドを、MS－DOSのシステム転送済みディスクにコピーしておいてください。これらの外部コマンドが足りない状態だと、「偽典・女神転生」が正常に起動しなくなります。

HIMEM.SYS・EMM386.EXE・SMARTDRV.EXE・MOUSE.COM

！注意

DOSの外部コマンドは、システムに付属しているバージョンを使用してください。違うバージョンでは、正常に動作しません。
WINDOWS95でフォーマットした起動ディスクを使用する場合は、「WINDOWS」ディレクトリの下にある外部コマンドを使用してください。
しかし、MOUSE.COMだけは、別にお買い求めのDOSから持ってきてください。
WINDOWS95のDOSモード用の、MOUSE.COMは用意されていません。
DOS6.2などでフォーマットした起動ディスクを使用する場合は、DOSの外部コマンドが格納されているディレクトリ（通常「DOS」ディレクトリ）から、持っていくようにすれば問題無く起動ディスクが作られます。

5. この作業でインストールが終了したことになります。
以後、MS－DOSのシステム転送済みディスクは、「偽典・女神転生」の起動ディスクとなります。

！注意

本製品は、MS－DOS標準のメモリードライバにのみ対応しています。サードパーティ製のメモリードライバは使用しないでください。

ゲームの起動

起動ディスクをドライブ1にセットして、リセットしてください。
ゲームが起動し、タイトル画面が表示されます。

サウンドについて

起動ディスクを作成すると、自動的に「ＦＭ音源」及び、「ＭＩＤＩ音源」用のドライバが組み込まれるようになっています。

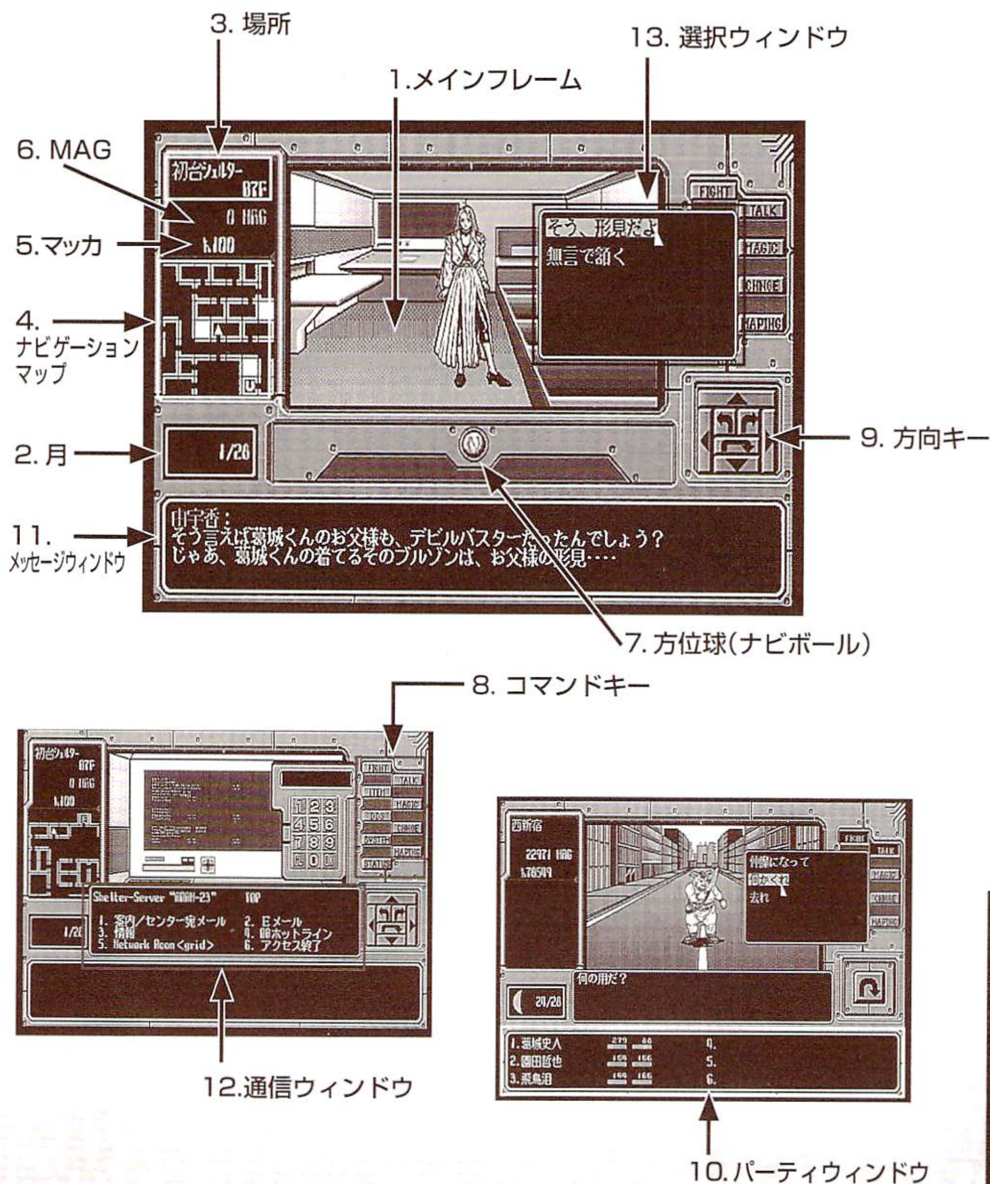
ゲームの開始・再開

ゲームが起動しタイトルが表示されると、画面上に「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」、「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」と、2つの選択肢が表示されます。
マウスカーソルを選択する文字の上に合わせ、マウスの左ボタンをクリックすると、選択されてゲームが開始（再開）されます。

「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」　ゲームを最初から始めます。
主人公は自分の部屋で目覚め、物語が始まります。

「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」　以前に記録したデータから再開します。
「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」を選択すると、画面上にセーブデータの一覧が表示されます。その中から一つを選択してデータをロードし、再開します。

画面説明



3. 場所
13. 選択ウィンドウ
1.メインフレーム
6. MAG
5.マッカ
4. ナビゲーションマップ
2. 月
9. 方向キー
11. メッセージウィンドウ
7. 方位球(ナビボール)
8. コマンドキー
12.通信ウィンドウ
10.パーティウィンドウ
初台シェルター
07F
0 MAG
FIGHT
TALK
MAGIC
CHNGE
MAPING
そう、形見だよ
無言で頷く
1/26
由宇香：
そう言えば葛城くんのお父様も、デビルバスターだったんでしょう？
じゃあ、葛城くんの着てるそのブルゾンは、お父様の形見・・・・
Shelter-Server "NOAH-23"
TOP
1. 案内/センター宛メール
2. Eメール
3. 情報
4. 00ホットライン
5. Network Room <grid>
6. アクセス終了
西新宿
22971 MAG
仲間になって
何かくれ
去れ
何の用だ？
24/28
1. 葛城史人
2. 園田哲也
3. 飛鳥翔

1. **メインフレーム**

3Dのダンジョンや、2Dの地上地図など、ゲームの基本になる情報が表示されます。

2. **月（月齢表示）**

1～29までで一巡します。
月齢は悪魔との戦闘・会話に多大な影響を与えます。
月齢1（新月）、月齢15（満月）の時の影響は、特に大きくなります。

3. **場所**

現在移動中の地名や、ダンジョン名・フロアナンバーが表示されます。
東京の地下鉄・地下街は別の場所に繋がっていて複雑です。気を付けてないと自分の現在位置を見失ってしまいます。

4. **ナビゲーションマップ**

自分の位置を中心にしたダンジョンマップを見ることができます。
(3Dのみ。地上移動時は閉じています)
プレイ開始時の状態では、地形を見るだけですが「ANS(オートナビゲーションシステム)」のバージョンアップで、「通行人」の位置が表示されたり、ダンジョン徘徊中の悪魔が表示されたりするようになります。
ダンジョン内の施設・通行人等は以下のように表示されます。

△（白三角）	自分の位置	▲（黄三角）	通行人の位置
●（赤丸）	悪魔の位置	★（赤星）	ターミナル
武	武器屋	防	防具屋
道	道具屋	電	電脳屋
病	病院	薬	薬屋
邪	邪教の館	酒	酒場・バー
C	コンピュータの端末	転	転送装置
出	出口（2Dマップへ）	リ	リペアガレージ
回	回復ポイント（香を使用）	泉	泉
U	昇り階段	D	降り階段
E	エレベータ		

5. マッカ

所持金です。
武器・防具をはじめとする各種アイテムを購入する時や、悪魔との交渉をする時に必要になりますので、常にある程度のマッカは残しておいたほうが良いでしょう。

6. MAG

生体マグネタイトの残量です。
仲魔を召喚する時や、召喚した仲魔を連れ回すときに消費します。
残量がゼロになると、主人公のMP・仲魔のMP・仲魔のHPの順に消耗していき、仲魔が死んでしまう場合もあります。仲間を連れ回すのであれば、生体マグネタイトの残量には常に注意しましょう。

7. 方位球（ナビ・ボール）

N・E・S・Wで現在向いている方向を示します。（3Dダンジョン）
ダンジョンに仕掛けられたトラップで、移動方向が分からなくなったら、とりあえず、方位球を見て確認しましょう。

8. コマンドキー

冒険を進める上で必要な行動をサポートします。
詳細は「コマンド説明（コマンドキー詳細）」をご覧ください。

9. 方向キー

3Dダンジョンを移動するときに使用します。（地上移動時は使用しません）
前進・後退・右シフト・左シフト・右回転・左回転・180度回転をサポートしています。
詳細は「コマンド説明（3D移動時）」をご覧ください。

10.パーティ・ウインドウ

主人公・同行者・呼び出している仲魔の名前・HP・MPが表示されます。

並び方は1～3が前衛。4～6が後衛となります。防御力の低いキャラクターを前衛にして、危険にさらす事が無いように、順番に気を使ってください。

11.メッセージ・ウインドウ

パーティウインドウに重なる形で表示されます。
「▽」が表示されていたら、左クリックしてください。続きのメッセージが表示されます。

12.通信ウインドウ

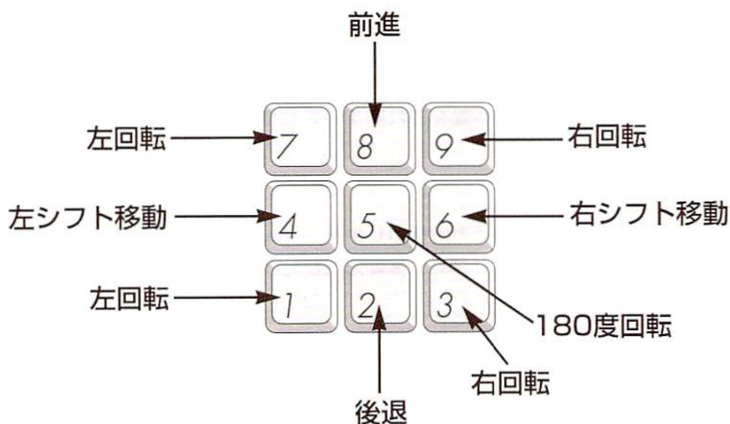
ターミナルやコンピュータ端末を操作するときに表示されます。

13.選択ウインドウ

イベントなどで、選択をするときに表示されます。
選択肢を選んで、左クリックしてください。

コマンド説明（3D移動時）

移動



通行人との会話

画面上に通行人が表示されている場合、通行人のグラフィックにマウスカーソルを合わせ、左クリックすると会話ができます。

通行人との会話は、悪魔との会話と違い「ＴＡＬＫ」コマンドを選択する必要はありません。

使用できるコマンドキー

条件によって使えない場合もありますが、3Dダンジョン移動時には全てのコマンドキーが使用可能です。

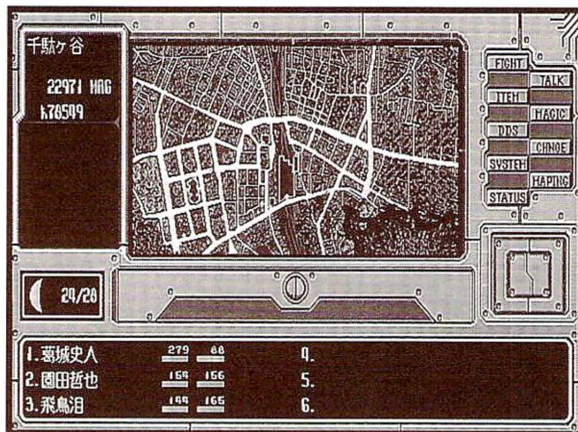
コマンド説明（地上移動時）

地上画面での移動

地上画面では、移動可能な道路の上を左クリックすることで、目標を設定し移動します。移動中にもう一度、左クリックすると移動を中断し、目標を設定する状態になります。

現在地点から、目標までが入り組んでいたり、離れていたりすると目標に到達できずにうろうろすることになります。この場合、なるべく近い分岐点を目標にして、少しずつ進んでいくようにしないと、余計な移動が増え、また余計な戦闘をこなさなければならなくなります。

白い枠で囲まれた赤い点が建築物への入り口になります。現在地点を示す点が重なると、3Dダンジョンの入り口に移動します。



道路の種類

道路には、以下の種類があります。

水　色――移動可能な道路
黄緑色――侵入できない道路
緑　色――高速道路（料金所からでないと出入りができない道路）

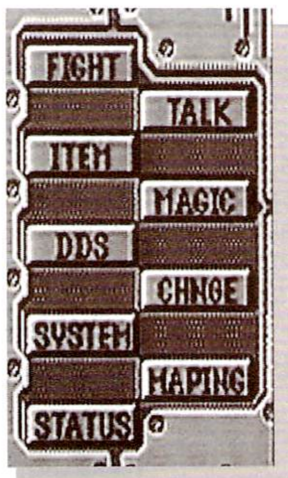
使用できるコマンドキー

地上移動中は、「ＦＩＧＨＴ」「ＴＡＬＫ」「ＭＡＰＩＮＧ」のコマンドキーは使用しません。

コマンド説明（コマンドキー詳細）

画面上に表示されているボタンを押すことで、様々な行動を取ることができます。

ボタンは9つ有り、それぞれに以下の機能が割り振られています。



FIGHT

画面上に出現した悪魔に戦闘をしかけます。

また、悪魔から攻撃を受けた場合、自動的に「ＦＩＧＨＴ」が選択された状態になります。「ＦＩＧＨＴ」が選択された状態でも、「ＴＡＬＫ」を選択すると会話状態になります。

※詳細は「戦闘説明」をご覧ください。

TALK

画面上にいる悪魔と会話します。「ＴＡＬＫ」を選択した後、会話目標の悪魔を画面上でクリックします。会話するときに悪魔との距離が離れすぎていると「会話範囲外です」とメッセージがでます。この場合は、悪魔との距離を詰めてから再度会話してください。

会話をうまく展開させる事ができると仲魔になってくれたり、アイテムをくれたりしますが、失敗した場合悪魔に急襲されることがあります。十分に気を付けてください。

ITEM

プレイヤーパーティが所持しているアイテムを使用します。

「ＩＴＥＭ」を選択すると、画面上にアイテムの一覧が表示されるので、その中から使用するものを選択します。非戦闘時に効果のないアイテムも使うことができますので注意してください。

MAGIC

主人公や同行者、そして召喚されている仲魔に非戦闘時用の呪文・特技を使用させます。

「ＭＡＧＩＣ」を選択すると、パーティ内のキャラクター一覧が表示され誰が呪文・特技を使用するのか聞いてくるので、白で名前が表示されているキャラクターから選択します。（赤で表示されているキャラクターは、非戦闘時用の呪文・特技が無いキャラクターです）

白で名前が表示されているキャラクターが選択されると、そのキャラクターが使用できる呪文・特技の一覧が表示されます。白で表示されている呪文・特技が使用可能です。（赤で表示されているものは、使用不可）

使用される呪文・特技が選択されると、呪文の目標を選択するようになります。呪文・特技の目標が「味方全員」となっている場合には、目標の選択は行なわれません。「味方１名」の場合には、パーティウインドウの中から目標を選択します。

DDS

ＤＤＳ（デジタル・デビル・サマナー）では、以下のことができます。

「ＣＡＬＬ」

コンピュータに登録されている仲魔を召喚してパーティに加えます。

召喚には悪魔ごとに決められた量のマグネタイトが必要です。不足している場合は召喚できません。

「ＣＡＬＬ」が選択されると、画面上にコンピュータ内の仲魔一覧が表示されます。一覧から１体を選択し、パーティウインドウの空きスペースを指定すると、仲魔が召喚されます。

「ＲＥＴＵＲＮ」

召喚されてパーティにいる仲魔をコンピュータに戻します。

「ＲＥＴＵＲＮ」を選択後、パーティウインドウからコンピュータに戻したい仲魔を選択します。選択された仲魔はコンピュータに戻り、戻した悪魔がいた場所は空欄になります。

「ＰＵＲＧＥ」

不要になった仲魔をコンピュータから削除します。

「ＰＵＲＧＥ」を選択すると、コンピュータ内の仲魔一覧が表示されます。一覧の中から、削除する仲魔を選択します。この際、最終確認は行なわれません。選択された仲魔は、そのまま消えてしまいます。

また、現在召喚されパーティ内に居る仲魔は、一度コンピュータに戻してからでないと削除できません。

CHANGE

パーティ内の並び位置を、入れ替えます。

位置の入れ替えを行ないたい場所を2箇所選択すると、指定された場所のキャラクターの位置が入れ替わります。

1～3は前衛。4～6は後衛となります。キャラクターのＨＰや防御力を考慮して並びを考えてください。

SYSTEM

「オートマッピング」

オートマッピングのモードを変更します。「自由表示」ではプレイヤーの向いている方向が、画面上方向に固定されマップ自体が回転します。「固定表示」では、画面の上方向が北に固定され、プレイヤーの向いている方向が「△」で表示されます。

「オートナビゲーション」

オートナビゲーションのモードを変更します。「自由表示」と「固定表示」があります。動作はオートマッピングと同じです。

「ゲーム中断」

ゲームを終了します。

偽典・女神転生を終了するときは、必ず「ゲーム中断」を選んで終了させてください。ゲームが起動している状態でリセットすると、ハードディスクのデータを破壊することがあります。もし、途中でリセットしてしまった場合はＣＨＫＤＳＫか、ＳＣＡＮＤＩＳＫをかけてハードディスクの状態を確認することをお勧めします。

MAPING

オートマッピングされたマップをメインフレーム上に表示します。

プレイヤーが手に入れた情報によって表示のされ方が違います。

何も情報を手に入れていない状態では、自分が移動した範囲のみが表示されます。端末から情報を引き出すと、壁や施設の情報が表示されます。

自分の移動した範囲は緑色で表示され、まだ移動していない範囲は黒く表示されます。

STATUS

各キャラクター・仲魔のステータスを確認します。
また、この画面上で「アイテムの効果確認」、キャラクターの「武器·防具の装備」を行ないます。

「キャラクター選択画面」

「STATUS」を選択すると、キャラクター・仲魔の一覧表示画面になります。ここでキャラクターを選択すると、そのキャラクターの「ステータス画面」になります。
また、この画面の左上の「ITEM」を選択すると所持しているアイテムの一覧が表示され、一覧上でアイテムを選択するとそのアイテムの解説が表示されます。

「ステータス画面」

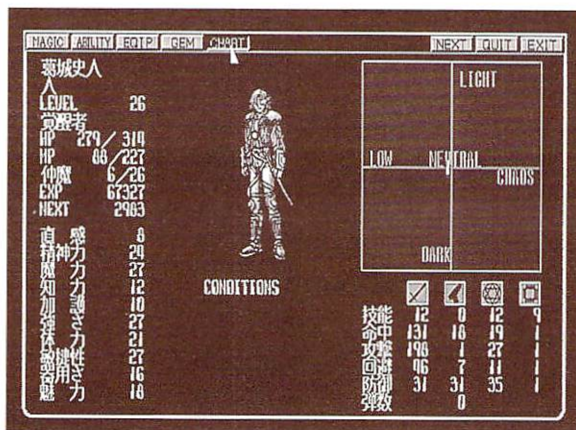
キャラクター選択画面で、キャラクター・仲魔を選択するとこの画面になります。また、この画面で呪文・特技の詳細確認や、装備の変更ができます。

「MAGIC」

選択しているキャラクターが使用できる呪文・特技が、一覧で表示されます。
一覧から呪文・特技を選択すると、詳細表示されます。

「ABILITY」

キャラクターの能力値をグラフで表示します。
0～50の値はオレンジ色、50～100の値は紫色で表示されます。
また、宝石の効果で上昇している能力分は黄色、武器・防具の効果で上昇している分は緑色で表示されます。



写真は、「CHART」を表示しています。

「ＥＱＩＰ」

キャラクターの装備を変更します。

「偽典・女神転生」では、仲魔にも装備させることができます。

●装備品の情報表示

「ＥＱＩＰ」を選択すると、キャラクターが装備可能な武器・防具が表示されます。白で表示されている武器・防具が装備可能です。オレンジ色で表示されている武器・防具は、キャラクターの能力不足で装備できません。赤で表示されている武器・防具は、呪われていて装備の変更ができません。

●装備の変更

「ＥＱＩＰ」選択後、白で表示されている武器・防具を１度選択すると、装備を変更することで変化する能力を確認できます。緑色で表示されている能力は上昇するもの。赤色で表示されている能力は減少するものです。

能力の変化が表示されている状態で、左クリックすると決定し、装備が変更されます。右クリックするとキャンセルになり、武器・防具の一覧表示に戻ります。

●装備品を外す

現在装備中の武器・防具を選択すると、その武器・防具の説明と、外したことで変化する能力が表示されます。この状態で左クリックすると装備品を外します。右クリックだとキャンセルになります。

「GEM」
　プレイヤーが現在持っている「宝石」一覧が表示されます。
　宝石の上にマウスカーソルを合わせると、その宝石が秘めている力についての説明が表示されます。

●宝石を武器・防具に取り付ける
　一覧から宝石を選択すると武器・防具の一覧が表示されます。一覧から武器・防具を選択すると、その武器・防具に宝石が取り付けられます。これ以後、この武器・防具は宝石の魔力で強化されることになります。
（武器・防具は一覧から選択せずに、今装備中の物を選択しても、取り付けることができます）

　宝石は一つの武器・防具に一つだけ取り付けることができます。二つ目を取り付けた時点で、自動的に一つ目は外れてしまいます。

　宝石が取り付けられた武器・防具には、名前の前に「※」が表示されます。

「CHART」
　キャラクターの属性を「LAW～NEUTRAL～CHAOS」（横軸）と、「LIGHT～NEUTRAL～DARK」（縦軸）で表示します。主人公や仲魔が、どのような属性を持っているのか把握してください。

「NEXT」
　次のキャラクターのステータス表示画面に移ります。
　キャラクターの一覧表示画面で、キャラクター名の前に付いていた番号の順番に移っていき、最後まで行くと1番（主人公）に戻ります。

「QUIT」
　ステータス画面を抜け、キャラクター選択画面に戻ります。
　ステータス画面で右クリックしても同じです。

「EXIT」
　ステータス画面を抜けて、行動を再開します。

キャラクターの能力値の説明

ABILITY EQIP GEM CHART QUIT EXIT

葛城史人
人
LEVEL 1
愚者
HP 28／28
MP 17／17
仲魔 0／26
EXP 0
NEXT 10

サバイバルナイフ
DBブルゾン
レザーブーツ
父の腕時計

CONDITIONS

葛城史人	キャラクターの名前です。
人	種族です。
LEVEL	レベルです。主人公は基本的に自分のレベルとほぼ同じレベルまでの悪魔を仲魔にできます。
愚者	称号です。能力に覚醒すると、変化します。
HP	ヒットポイント（生命力）です。敵の攻撃を受けるたびに減少します。この値が０になると通常、「瀕死」状態になります。
MP	マジックポイント（魔法力）です。呪文や特技を使うと消費していきます。
仲魔	仲魔の総数です。
EXP	現在の経験値です。戦闘に勝利するごとに上昇していきます。
NEXT	次のレベルに上がるのに必要な経験値です。

直感	予知的能力。銃撃や飛んでくるものからの回避に影響します。
精神力	防御的な魔法の力。根性。
魔力	攻撃的な魔法の力。
知力	理解力。魔法の強制力にも影響。能力の学習にも必要です。
加護	神の守りによる回避。運に近いものです。
強さ	攻撃的な肉体の強靭さ。接近戦の威力に影響を与えます。
体力	肉体の耐久力。ＨＰに影響を与えます。
敏捷性	戦闘時の素早さ。格闘の命中に影響を与えます。
器用さ	武器を使いこなす能力。
魅力	カリスマ。人や悪魔への影響力。悪魔との会話に影響します。

CONDITIONS	悪魔との戦闘や、イベントなどで様々に変化するキャラクターの状態を示します。

技能	その攻撃方法にどれだけ長けているかを示す値
命中	その攻撃方法の成功率を示す値
攻撃	その攻撃方法の打撃力を示す値
回避	敵悪魔がその攻撃をしてきた時の回避力
防御	敵悪魔がその攻撃をしてきた時の防御力
弾数	銃に装填されている弾丸の数

CONDITIONの説明

死	瀕死の復活失敗によって陥る。サマリカーム・施設で回復
瀕死	ＨＰが0になった状態。重度の行動不能。呪文・アイテム・施設で回復
石化	体が石になってしまった状態。重度の行動不能。ペトラディで回復
麻痺	体が麻痺して動かなくなった状態。パララディで回復
凍結	2重の「氷結」で動けなくなった状態。強い火炎魔法で回復
憑依	悪魔が取りついた状態。ランダムに行動する
ゾンビ化	ゾンビになってしまった状態。回復魔法でダメージ。施設で回復
呪い	呪われている。カトラディで回復
気絶	一時的な心神喪失
禁縛	金縛りにあっている状態
眠り	「居眠り」の2段回目。パトラ系・攻撃を受けると1段階回復する
恐慌	パニックになった状態。ランダム行動を取る。パトラ系で回復
毒	ＨＰが消耗していく。行動にもペナルティ。ポズムディで回復
幻覚	幻覚の影響でランダム行動を取る。

魅了	敵に魅了されランダム行動を取る。回復しづらい
混乱	混乱していてランダム行動を取る。パトラ系で回復
舞踏	踊りだしてしまった状態。行動不能だが、回避能力は上昇
感電	電気ショックを受け、一時的に行動不能
氷結	体が凍り付いてしまい行動不能。もう一度氷結すると「凍結」に
炎上	体が燃え上がり、継続してダメージ。氷結魔法で回復
盲目	目が見えなくなった状態。パトラ系で回復
封魔	魔法が使用できない状態。デクロスで回復
居眠り	一時的な行動不能。ダメージで回復。さらに進行すると「眠り」に
狂戦士	行動選択不能。ひたすら攻撃する
ハイ	行動にボーナス、しかしランダム行動。パトラ系で回復
幸せ	戦闘意欲がなく行動しない。パトラ系で回復
ほろ酔	ランダム行動を取りやすい
泥酔	重度の酒酔い状態。完全にランダム行動
スライム化	全ての能力が低下
猛毒	重度の「毒」。ＨＰの減少値が大きい

戦闘説明

3Dランダムエンカウント戦闘

3Dダンジョンを移動しているときに、画面上をうろうろしている悪魔と遭遇することがあります。悪魔はプレイヤーに気付くと、攻撃してきたり話掛けてきたりします。また、プレイヤーも画面上に悪魔がいる場合、コマンドキーの「ＦＩＧＨＴ」と「ＴＡＬＫ」を選択することができるようになり、悪魔と戦闘したり、交渉することができます。

この戦闘の場合、敵悪魔が0距離（同じマスの中）にいない限り、自由に移動することができるので。間合いを詰めることも、戦闘を回避することも可能になり、プレイヤーの判断で行動が可能です。

3D固定エンカウント

3Dダンジョンを移動時にいきなり悪魔と遭遇し、戦闘に突入してしまうことがあります。これは、ダンジョンに待ち伏せした「固定悪魔が戦闘を仕掛けてきた」という状況です。この場合は逃げることも、会話することもできないので、なんとか戦闘に勝利しなければなりません。

この戦闘は0〜1マスの距離でしか発生しません。また、この戦闘に突入した場合、自動的に「ＦＩＧＨＴ」が選択されます。

地上でのランダムエンカウント戦闘

地上マップを移動しているときに、突然悪魔とエンカウントし戦闘に突入します。この場合、地上マップから3Ｄ画面に切り替わります。

3Ｄ画面上を悪魔が移動してきます。自分たちは移動ができず、悪魔が近付いてくるのをみて、攻撃を仕掛けなくてはなりません。また、3Ｄ画面に切り替わったときから「ＦＩＧＨＴ」が選択されていますが、「ＴＡＬＫ」を選択することで、会話をすることも可能です。

ユーターンしている矢印をクリックすることで撤退します。

ダンジョン内の施設について

ダンジョン内には以下のような施設が存在します。

武器屋	銃・刀剣等を売っています。買い取りもしてくれます。 「ＡＲＭ」・現在の装備品を確認できます。 「Ｅ」現在装備可能。［ｅ」能力値不足で現在は装備不可能。
防具屋	防具を売っています。買い取りもしてくれます。 「ＡＲＭ」・現在の装備品を確認できます。 「Ｅ」現在装備可能。［ｅ」能力値不足で現在は装備不可能。
道具屋	回復・攻撃用のアイテムを売っています。 買い取りもしてくれます。
電脳屋	コンピュータ用のソフトを売っています。 悪魔を買い取ってくれます。
薬屋	薬を売っています。 買い取りもしてくれます。
病院	回復（人間のみ）・薬を売っています。 コンディション・ＨＰ・ＭＰの回復をしてくれます。
リペアガレージ	回復（人間・悪魔）・薬を売っています。 買い取りもしてくれます。
酒場	酒を飲むことができます。 酒場にいる人から情報を仕入れることができます。
邪教の館	回復（悪魔のみ） 悪魔と悪魔を合体させ、新たな悪魔を造ることができます。
回復の泉	泉の水を飲むと、ＨＰが回復します。（毒を受ける場合もあります） 武器を投げ込むと、武器に変化がある場合も・・・
回復ポイント	「香」を炊くための設備が整っています。 「香」を使用したキャラクターは能力値が上昇し、ＨＰ・ＭＰが回復します。
コンピュータ端末	有用データを検索して、ソフトをバージョンアップしたり、マップ・ＤＤＳ用のデータをダウンロードしたりします。また、端末によってはセーブすることもできます。
ターミナル	ターミナル間転送を行なったり、現在の状態を記録したりします。 「偽典・女神転生」でのセーブは、ターミナルか一部のコンピュータ端末でしか行なえません。セーブポイントは、しっかり把握するようにしましょう。
転送装置	別の転送装置に転移できます。

悪魔合体の説明

合体時に表示される記号の意味

邪教の館で悪魔の合体をする時に、表示される記号の説明です。

■文字の色とフレームの縁取り（悪魔の属性）

ＬＡＷ	文字（記号）が青で表示
ＮＥＵＴＲＡＬ	文字（記号）が白で表示
ＣＨＡＯＳ	文字（記号）が赤で表示
ＬＩＧＨＴ	フレームの縁取りが黄
ＤＡＲＫ	フレームの縁取りが緑

■レベルとランク

▲	レベルが縦項目の悪魔に比べて上昇する。
▼	レベルが縦項目の悪魔に比べて下降する。
	レベルが縦項目のものと変わらず。
↑	１レベルアップ
↑↑	２レベルアップ
！	１ランクアップ
！↑	１ランク＆１レベルアップ
○	縦項目のＨＰ・ＭＰ回復
◎	縦項目のＨＰ・ＭＰ・コンディション回復
＊	縦項目は吸収（レベルやＨＰなど）
＼	レベルが高すぎる

■その他

⁙	精霊になる
·	スライムになる
？	ランダム
ー	合体不能

一般の2身合体

1. 合体で求められる悪魔の種族を合体表で探します。
2. 2体の悪魔のレベルの平均に+5した値以下のレベルを持つ、最もレベルの高い悪魔をその種族より求めます。
3. その種族の最低レベルの悪魔よりも、そのレベルが低いときは、スライム系になります。

	魔神	女神	破壊神	鬼神	大天使	地母神	龍神	霊鳥	神獣	聖獣	精霊	天使	降天使	龍王
魔神	—	◎	—	破壊神	—	女神	破壊神	大天使	破壊神	神獣	*	女神	破壊神	龍神
女神	女神	—	魔王	地母神	—	魔神	地母神	龍神	大天使	魔神	*	降天使	魔神	地母神
破壊神		破壊神	大天使	◎	魔神	魔王	邪神	龍神	魔神	魔神	*	鬼神	邪神	龍神
鬼神			鬼神	—	破壊神	◎	破壊神	魔神	龍神	龍神	*	霊鳥	龍王	龍神
大天使				大天使	—	破壊神	魔神	女神	魔神	神獣	*	◎	◎	魔王
地母神					地母神	ウンティーネ	魔王	龍神	龍神	破壊神	*	龍神	魔王	女神
龍神						龍神	—	破壊神	地母神	鬼神	*	邪神	邪龍	◎
霊鳥							霊鳥	シルフ	鬼神	神獣	*	女神	妖魔	龍神
神獣								神獣	サラマンダー	◎	*	大天使	妖魔	鬼神
聖獣									聖獣	ノーム	*	神獣	魔獣	龍神
精霊										精霊	*	*	*	*
天使											天使	ホリー	◎	聖獣
降天使												降天使	フレイム	鬼女
龍王													龍王	リンティーネ
妖鳥														妖鳥
魔獣														
妖魔														
夜魔														
水妖														
妖精														
樹精														
鬼女														
闘鬼														
妖鬼														
地霊														
魔人														
デモノイド														
獣人														

合体表の見方

◎：大種族合体（通常の2身合体とは違う法則で合体されます）
＊：精霊合体（通常の2身合体とは違う法則で合体されます）
－：合体不能

妖鳥	魔獣	妖魔	夜魔	水妖	妖精	樹精	鬼女	闘鬼	妖鬼	地霊	魔人	デモノイド	獣人	
降天使	神獣	女神	妖魔	妖魔	夜魔	女神	地母神	鬼神	鬼神	鬼神	邪神	魔王	神獣	魔神
降天使	神獣	魔神	魔王	龍神	妖魔	地母神	龍神	地母神	地母神	地母神	魔神	地母神	地母神	女神
地母神	大天使	神獣	邪神	女神	妖鬼	鬼神	邪神	龍神	邪神	龍神	鬼神	邪神	邪神	破壊神
女神	龍王	鬼女	地母神	地母神	闘鬼	地母神	破壊神	神獣	龍神	神獣	邪鬼	邪鬼	破壊神	鬼神
霊鳥	神獣	魔王	霊鳥	霊鳥	魔神	神獣	女神	破壊神	魔神	霊鳥	魔神	邪神	邪神	大天使
女神	龍王	女神	破壊神	女神	女神	女神	龍神	破壊神	鬼神	龍神	鬼神	鬼女	鬼女	地母神
鬼神	鬼神	地母神	鬼神	女神	神獣	魔神	鬼神	鬼神	鬼神	鬼神	鬼神	邪龍	破壊神	龍神
◎	聖獣	龍王	大天使	龍神	天使	大天使	女神	龍神	龍神	聖獣	天使	妖鳥	龍神	霊鳥
霊鳥	◎	鬼神	霊鳥	龍神	龍王	龍神	地母神	鬼神	龍王	龍神	龍王	龍王	鬼神	神獣
霊鳥	◎	龍王	降天使	龍王	妖魔	神獣	霊鳥	神獣	闘鬼	龍王	魔獣	妖獣	神獣	聖獣
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	精霊
妖精	闘鬼	女神	妖鳥	降天使	妖鳥	大天使	霊鳥	降天使	妖魔	闘鬼	降天使	降天使	降天使	天使
夜魔	妖鬼	夜魔	妖鳥	夜魔	天使	天使	妖鳥	天使	妖魔	魔獣	堕天使	堕天使	妖鬼	降天使
鬼女	聖獣	霊鳥	魔神	妖魔	聖獣	龍神	聖獣	魔獣	魔獣	聖獣	邪龍	邪龍	闘鬼	龍王
エアロ	妖魔	降天使	降天使	龍王	降天使	霊鳥	妖魔	鬼女	鬼女	樹精	区鳥	区鳥	魔獣	妖鳥
魔獣	テヲ	妖鬼	妖魔	龍王	聖獣	聖獣	夜魔	龍王	妖獣	妖鬼	妖獣	妖獣	龍王	魔獣
	妖魔	エアロ	◎	◎	◎	天使	龍王	天使	降天使	闘鬼	妖鬼	妖鬼	妖鬼	妖魔
		夜魔	フレイム	◎	◎	降天使	妖魔	降天使	邪鬼	降天使	幽鬼	幽鬼	魔人	夜魔
			水妖	アクア	◎	天使	龍王	鬼女	鬼女	妖鬼	妖魔	鬼女	鬼女	水妖
				妖精	エアロ	妖魔	夜魔	水妖	水妖	樹精	妖魔	樹精	魔獣	妖精
					樹精	テラ	地母神	魔獣	魔獣	妖魔	地霊	妖樹	妖樹	樹精
						鬼女	ウンディーネ	◎	◎	◎	妖鳥	水妖	龍王	鬼女
							闘鬼	テラ	◎	◎	妖鬼	邪鬼	妖鬼	闘鬼
								妖鬼	アクア	◎	獣人	幽鬼	魔人	妖鬼
									地霊	テラ	闘鬼	邪鬼	妖鬼	地霊
										魔人	－	－	－	魔人
											デモノイド	－	－	デモノイド
												獣人	－	獣人

悪魔の種族の分類

神族	魔神、女神
鬼神族	破壊神、地母神、鬼神、(邪神)
魔族	水妖、妖魔、夜魔、妖精、(下魔、魔王)
飛天族	大天使、天使、降天使、(堕天使)
龍族	龍神、龍王、(邪龍)
鳥族	霊鳥、妖鳥、(凶鳥)
獣族	神獣、聖獣、魔獣、(妖獣)
鬼族	鬼女、闘鬼、妖鬼、地霊、(邪鬼)
精霊	精霊
邪霊	(幽鬼、悪霊、屍鬼)
外道	(外道、傀儡)
樹霊	樹精、(妖樹)
マシン	(マシン)

(　) 内はダーク種族

悪魔の属性

LAW	整然とした秩序を重んじる
CHAOS	混沌、なすがままを重んじる
LIGHT	開放的で善行を範とする
DARK	邪悪で破滅的な性格である

種族の説明

神　族

魔　神
（L・N）

ひとつの神話体系の主神たち。民族の神であり、父神や、知恵神英雄神や守護神、古代の神王などである。
人々に英知や恵みを与えてくれ、より高いものへと導く神格が多い。
性格も比較的温厚であり、現状維持か、ゆったりとした進化を望む。
しかしその怒りには恐るべきものがある。

女　神
（L・N）

人々に愛と恵みと富をもたらす美しい女神たち。魔神に対応した神妃が多いが、より人間に好意的である。
自然の力の優しげな面の顕れ。彼女らは愛や多産の象徴であり、惜しみない愛を与えるが、時として嫉妬の権化と化すこともある。

鬼神族

破壊神
（L・C）

破壊は創造につながり、新しい時代を切り開く。急激な変化を好む彼らは、自然の厳しい面の顕れとして登場する。暴風神、火炎神、戦争神、冥府神などの姿をとることが多い。
怠惰を嫌い、自己にも他者にも厳しい。人間にとっては、その存在はしばしば脅威となる。

鬼　神
（L・C）
（L・L）

憤怒相にある神々。敵対する怒り、不義に対する怒り、無道に対する怒り。彼らの怒りは、それらを生み出す悪神を追い払うとされる。
何より彼らは不義を憎み、情け深い神である。
神話体系に入ると、最高位の神を警護したり、仕えたりする場合が多いのもそのためだ。

地母神
（L・C）

大地は母そのものである。無条件に与え、慈しみ、愛し育む。しかし人の血が彼女の上に流されると、すべては復讐の色に染まる。特に彼女の守護する者の血、息子の血が流されたときは・・・。
血 によって傷ついた心は、古来より血によって癒されるしか方法がないのだろうか。

邪　神
（D・L）

至高神以前、人々の恐怖の対象の神々である。彼らの支配は恐怖を以てなされる。恐怖こそ人の心を動かすのに最も迅速な効果をもたらすものである。反対者は残忍な方法で処刑され、その血が神に捧げられるのだ。
邪神同士は協調はなく対立し、覇権を争う存在である。

魔　族

妖　魔（N・L）
魔力に富み、変身能力を持つ魔族である。人間の守護者である場合もあり、基本的には誠実で善良だ。
節度を守り、下品なことや粗野な者を嫌う。妖魔によっては、至高神とメシア側に共感する者もいるのだ。

夜　魔（N・C）
常に人と共にある身近な魔族である。人間の敵対者であり、幻想と 惑乱によって混乱をもたらす。
誘惑者であり、特に性愛を武器にする。
存在が肉体的に希薄であるがため、肉体を求めることが多い。

水　妖（N・C）
水妖は水死者の魂と自然霊の合一したものである。彼らが仲間や愛人を人間に求めるときは、その者を水死させることがある。
このように極めて危険な存在が多いが、小さな泉やせせらぎの精であれば、安全である。

妖　精（N・N）
彼らは人間に興味を持つが、人間の激しい欲望や、合理主義を嫌悪する。
妖精たちは王国を持ち、ときに互いに相争う者もいる。（たとえばピクシーとエルフのイングランド南西部における抗争）
こうして集団で暮らす者は、比較的温和であるのに対し、単独で暮らすものは概して狂暴である。

下　魔（D・N）
魔族の最低ランクに属し、邪鬼にも似て精神性が低く、暴力や憎悪や嫉妬で人が苦しむのを見るのが喜びである。
レベルも低いため、他者の使い魔となっていることが多い。

魔　王（D・C）
魔王の多くは、堕天使たちによって担がれた代表という向きもある。
低レベルの魔王は己の力の増強しか考えていないが、ハイクラスの魔王たちは、至高神の秩序とは全く異なる秩序の宇宙の実現を目論む。

飛　天　族

大天使（L・L）
天使の階級のアークエンジェル（和訳：大天使）ではなく、天使の中でも役職が重く、名のある天使たちという意味。彼らは天上界の管理や、他の天使への指令をする者を中心とする。厳格な者が多いが、慈悲に溢れた者もたくさん見られる。

天　使（N・L）
人々を護る天使たち。天界よりのメッセンジャーである。人々を善良なる道に導き、平和と調和を目指す。紳士的であるが、やや頑迷で融通が利かない。精神的な愛や献身、友情や信頼を尊ぶ。特に美しいメロディーとハーモニーを重要視する。

降天使
（N・C）
自ら進んで地に降りた者として、堕天使とは区別する。人間の本質を見つめ、痛みや哀しみを知る者、または熱情や歓喜に駆られる者たちを護る。美と退廃の守護者であり、肉体を伴う愛を育み、激情や狂熱を喜ぶ。リズム感があり、踊りや格闘を良くする。

堕天使
（D・C）
かつての至高神との戦いで、魔界に堕とされた天使たちである。
かつては高貴だったその存在も、怨嗟と悲哀にまみれ、黒く汚れている。彼らの言動は虚偽に満ちている。彼らは天界への復讐を目論み人間に積極的に干渉する。

鬼　族

鬼　女
（N・C）
元来人間だったものが、激しい愛憎に突き動かされ、鬼と変じたグループと、かつては女神だった者が堕して鬼女となったグループに分けられる。後者は自然霊として人格化される。

闘　鬼
（N・L）
妖鬼とは非常に近い存在であるが、怒りや激情のパワーを、何者かに仕えることで活かすという大きな相違がある。
命令には絶対服従で、融通は利かない。闘鬼には兵士の鬼化も含まれる。

地　霊
（N・N）
鬼族で唯一ニュートラルである。家霊と大地の自然霊とを含む。家霊はルールさえ守れば好意的だ。大地の霊は泰然として好戦的ではないが、時には自然を破壊する人間に怒りを露にする。

妖　鬼
（N・C）
己の欲望に忠実である。個々に独立し、闘鬼のように目的は明確ではない。仲魔になるのも従属とは思っておらず、利害が一致したとか、気に入ったとかである。
しかし、彼らの存在の核は、憤怒や恨みや哀しみである点は、心に留めおくべきである。

邪　鬼
（D・C）
（D・L）
鬼は人や獣の執念によって生まれるが、邪鬼はその極めて悪質な現れである。
常に飢え渇き、人肉を好み血を欲する。
ＬＡＷの者は誰かに使役され、やむなく従っているか、使役用に作られた悪魔である。

精　霊

精　霊
（L・N）
存在のパワーであるエレメンタルたち。
あらゆる生命の中にはこうしたエレメンタルが存在し、生命を支えている。
下位の精霊には人格が無く、そう見えるのはパターンや象徴なのである。
高位の自然精霊たちは、属性に合わせた人格を持ち始めている。

鳥　族

霊　鳥
（L・L）
魂の飛翔や、覚醒を示す者でもある。また死の世界へ魂を導く存在でもある。
霊鳥は物質的な価値に汚されない、高貴な魂を有する。ゆえに、自然＝物質の昇華を体現する龍とは対立する。

妖　鳥
（L・C）
自然の大気の力の体現である。魂の運び手であり、時に選ばれた者に死をもたらす。人々の睡眠時の魂を護ることもあるため、夜魔とは敵対関係にある。
妖鳥はほとんどが女性相である。

凶　鳥
（D・L）
苦悩の内に死ぬ生体マグネタイトを狙って食らう邪悪な鳥である。
そのため、戦争や災害が生じる前に凶鳥は現れ、前兆となるのだ。
強い者は自ら人を襲う。また、凶鳥の中には復讐の為の使いもいる。

龍　族

龍　神
（L・C）
龍神は龍の神格にあって、天界に昇れるほどに英知を身に付け、猛々しき己を律することを学んだ者たちである。
人知の及ばぬ基準をもってするため、ヒューマニズムなどは一切通用しない。

龍　王
（N・C）
龍王は特定の山地や、河川に結びつく。
彼らは水の力を用いて地脈を支配し、地上のさまざまな現象に影響を与える。
ときおり、血の犠牲を要求するのは、大地の傷を癒す為である。

邪　龍
（D・C）
自然のうちに調和する龍は偉大だが、人の介入により調和が崩れるとき、龍は虐げられ落としめられた者として、猛威を振るう存在と化す。犠牲の血のみ、これをなだめられるのだ。

獣　族

神　獣
（L・N）
大地の聖なる力の顕れ。岩や山や森は、彼らの聖域である。また豊饒や戦勝など、人生や国家の勝利を司る。知性による知恵ではなく、より直観的な英知を人にもたらす。

聖　獣
（L・L）
動物神の中でも自己犠牲の精神や、汚れなさを現すものである。
無垢なる魂、原初の心を人々に思い出させる神々だ。
獣の属性ながら、攻撃性は少なく、護りを得意とする守護獣である。

魔　獣
(N・N)
大地と森の猛々しい力の現れ。何者にも影響されない無垢な欲望と力を体現する。敵対する者には狂暴であるが、彼らにも愛や友情は通じる。同胞に対してのみ、警戒感を解く。

妖　獣
(D・N)
野性の本質の暗黒面は恐怖である。恐怖は自然界で最も強い力なのだ。恐怖を中心とした獣の属性と、邪悪な欲望を抱いた魂の合体が妖獣の姿である。
こうした悪魔を合成する方法も魔道にはあり、そうした術師に使役される妖獣もあるだろう。

草　木

樹　精
(N・N)
妖精の分類から特に別れたもの。樹木や草花の精で、そうした植物と一心同体である。
動けず物言えぬ植物の霊が離魂して現れたものなのだ。
森や草原を切り開く人間を嫌う。

妖　樹
(D・N)
樹木の霊は環境に染められやすく、やすやす邪悪な気にあたり、妖樹と化す。彼らは単純なだけに、近付く者に容赦無く襲いかかる。

邪　霊

悪　霊
(D・N)
肉体を持たない、浮かばれない霊。普通幽霊は人間が死んだ後の残像のようなもので、その人そのものではないのだが、この悪霊たちは、現世に執着するあまり、魂ごと現れる危険な存在である。

屍　鬼
(D・N)
死体に何らかの霊が憑いたもの。その死体の霊そのものであることは稀。死者の人格は肉体を動かしているパワー（＝エレメント）の中にパターンとして残っており、対話も可能であるが、あいまいであることが多い。よほど生前に霊能力が高い場合に限り、本人が望んで身体に残れることがある。

幽　鬼
(D・C)
死者の邪念が、実体化するまで凝り固まった悪魔であり、かなり危険な存在である。
この場合単体ではなく、似た悪霊たちが互いに寄り集まって形を形成する場合が多い。非実体化の段階では悪霊とする。

無　生　物

クグツ（D・L）
器物に何らかの悪魔が憑依し、行動するもの。古くなった器物の妖怪憑喪神もこの分類に入る。形が人に近いほど、自然に悪魔が憑きやすい。ただし、クグツのほとんどは術師によって操られた物である。

マシン（D・L）
機械である。主にロボットや、自動レーザー兵器など。（MPは電力に置き換える。）プログラムされた通りの動きしかしないが、デジタルデビルが入り込んで暴走させることもある。

人

バール教徒（N・C）
バール教団はパレスティナの魔王バールを崇拝する。バールは己を犠牲にして、豊饒を約束する聖王であるが、魔王バエルをその化身とみなして仕えている。そのため、彼ら自身も己を犠牲にすることを厭わないし、他者を犠牲に捧げることにはさらに抵抗はない。

イシュタル教徒（N・C）
イシュタル教団は、愛の女神イシュタルを崇拝する教団である。無私の愛、自由な愛を実践し、女性教徒と男性教徒の役割が大きく異なる。

狂　人（N・C）
精神分裂の症状は、極めて悪魔憑きに酷似するが、敵として現れる狂人はそうした要素を少なからず持っており、自ら進んで悪魔的な人間に変わっていったと考えて良いだろう。

悪　魔　人

魔　人（N・C）
悪魔との合体をへて、魔人と化した者。神族の加護を失い、己の力のみに頼る。
しかし、人間としての人格は失っていないので、誰かの為や、大義の為に行動することもある。

獣　人（N・C）
彼らも悪魔との合体や憑依によって誕生した悪魔人である。悪魔存在と人間存在が、今だに一個の人間の中で統一されておらず、変身して人間から獣人化するのだ。人間の魂の属性によって、その現れ方が違う。

外　道

外　道（D・N）
分類できない悪魔がここに入る。スライムや、怪現象など。
そこには悪魔としての人格はなく、何らかのパターンによって行動しているといったものである。

登場するアイテム

ゲーム開始直後には以下のような武器・防具・アイテムが登場します。
参考にしてください。

アイテム

傷薬	軽い外傷に対して有効な万能ばんそうこう
レーション	栄養価の高い携帯食料
ポイズノンX	解毒剤
ディスパラA	麻痺を解毒する
アドレナリンC	脳内アドレナリンの分泌を活性化する、禁断の強壮剤
ストロングモカ	強力眠気睡気払拭剤
チャームザップα	魅了・恐慌・混乱をたちどころに回復する
マジカルハーブ	居眠り・眠り・混乱・恐慌・気絶を回復する万能のハーブエキス
リジェネレイト7	瀕死と気絶を回復させる、強力な気付け薬
オイスターZ	カキエキス入り、酔い覚まし
魔石	悪魔が落とす、生体マグネタイトが封じられた石 磁場を持っており、魔力を開放することで回復の力が得られる
聖酒菊娘	気付けに使える清めの酒。MPを回復できる アルコール度は高くないが､飲み過ぎると酔っ払う
消火カプセル	高性能の化学消火剤が入っているカプセル 火に投げ入れると、カプセルが弾け消化剤が振りまかれる
各種の香	回復ポイントで焚くことによって、香それぞれに能力値を上昇させ、 HP･MPを完全回復させる
手榴弾	軍用の手榴弾。対人殺傷能力に優れる
聖水	教会で聖別された純水。アンデッド系に退魔の力を持つ
マハアギストーン	マハアギが使える、魔力の込められた小石

武器

銘刀肥後守	大破壊前に存在した低価格・低性能のナイフ 鉛筆を削る分にはいい
スパイクロッド	棍棒の先に、釘が逆向きに刺してあるもの
サバイバルナイフ	刃渡り15ｃｍサバイバル生活を助ける多機能ナイフ
コンバットナイフ	戦闘用ナイフ。大破壊前のM9バヨネットがベース
ビリビリレンチ	レンチにスタンガンを仕込んだ、英美特製レンチ
ジャックナイフ	大型の飛び出しナイフ
フリッパー	両刃の剣で、回転せずに2度切れる
苫無	忍者が用いた多機能短刀
アセイミーナイフ	魔術の儀式に使うナイフで、人間に対する殺傷力は微々たるものだが、邪悪な者に対してはかなりの 威力を発揮する
エルボーブレイド	肘に装着して接近戦に用いる、白刃のやいば
バトルハンマー	戦槌。柄の長さが1ｍ20ｃｍはあり、振り下ろす力は強力
オーラカッター	霊体を傷つけダメージを与える見えない剣

防具

フリッツヘルム	大破壊前の米軍が使用していた軍用ヘルメット
ビーストチョーカー	刺の付いた魔的パワーのこもる獣の首輪
フルフェイス	バイク用のヘルメット。防御性能は高い
ビーストヘルム	魔獣を象った、獣用フルフェイスマスク
猫又イヤー	猫の付け耳。魔法防御や回避に優れる
ガーゴイルヘッド	ガーゴイルを象った獣用のフルフェイスマスク
ＤＢジャケット	デビルバスターであることの証でもある戦闘服
ボディアーマー	防御効果を高め、刀刃による防御にも対応している
プチレオタード	小妖精用のキュートなレオタード
ハイレグアーマー	ハイレグの軽量防弾着。デザイン上女性が着用するのが望ましい
メタルジャケット	鋼鉄の下地に皮を張り、リベットをあしらった見た目の派手な肩掛け鎧
バクラー	丸い鉄の盾。グローブの代わりに装備できる
ＤＢグラブ	デビルバスター支給の合成皮革グラブ
アームブースター	腕の筋力や瞬発力を強化する腕部防具
ＤＢブーツ	デビルバスター支給の合成皮革ブーツ
アタックブーツ	金属プレートで補強した戦闘用ブーツ
イーグルクロウ	鳥属用の鷲の鉤爪。攻撃力を向上させる
ジェットブーツ	臨機加速用のブースターがついた戦闘用ブーツ
対化学戦スーツ	科学的な攻撃を防ぐ特殊素材で作られたスーツ 物理的な攻撃にはもろい
父の腕時計	父の腕時計。特別な効果はない

呪文・特技の説明

呪文の説明

■火炎系攻撃呪文

呪文名	MP	説明
アギ	3	火炎で敵単体を攻撃
アギラオ	8	火炎で敵単体を攻撃
アギラオン	16	火炎で敵単体を攻撃
アギダイオン	28	火炎で敵単体を攻撃
マハアギ	9	火炎で敵複数を攻撃＋炎上
マハアギラ	18	火炎で敵複数を攻撃＋炎上
マハラギオン	35	火炎で敵複数を攻撃＋炎上
アギヤード	12	火炎で敵複数を攻撃＋炎上

■衝撃系攻撃呪文

呪文名	MP	説明
ザン	2	衝撃で敵単体を攻撃
ザンマ	6	衝撃で敵単体を攻撃
ザンマオン	13	衝撃で敵単体を攻撃
ザンダイオン	21	衝撃で敵単体を攻撃
マハザン	5	衝撃で敵複数を攻撃
マハザンマ	11	衝撃で敵複数を攻撃
マハザンマオン	27	衝撃で敵複数を攻撃

■爆烈系攻撃呪文

呪文名	MP	説明
ダーム	12	爆烈で敵複数を攻撃
ダムド	19	爆烈で敵複数を攻撃
ダムドーラ	28	爆烈で敵複数を攻撃
ダムドラオン	50	爆烈で敵複数を攻撃

■電撃系攻撃呪文

呪 文 名	M P	説 明
ジオ	4	電撃で敵単体を攻撃＋感電
ジオラ	9	電撃で敵単体を攻撃＋感電
ジオンガ	20	電撃で敵単体を攻撃＋感電
ジオンダイン	31	電撃で敵単体を攻撃＋感電
マハジオ	10	電撃で敵複数を攻撃＋感電
マハジオラ	20	電撃で敵複数を攻撃＋感電
マハジオンガ	38	電撃で敵複数を攻撃＋感電

■氷結系攻撃呪文

呪 文 名	M P	説 明
ブフ	5	氷結で敵単体を攻撃＋氷結
ブフーラ	12	氷結で敵単体を攻撃＋氷結
ブフラオン	22	氷結で敵単体を攻撃＋氷結
ブフダイオン	34	氷結で敵単体を攻撃＋凍結
マハーブフ	12	氷結で敵複数を攻撃＋氷結
マハブフーラ	23	氷結で敵複数を攻撃＋氷結
マハブフラオン	40	氷結で敵複数を攻撃＋氷結

■破魔系攻撃呪文

呪 文 名	M P	説 明
ハリハラ	7	神聖な力でアンデッド全てを攻撃
ハンマ	5	神聖な力でアンデッド1体を破壊
マハンマ	15	神聖な力でアンデッド全てを破壊

■神聖系攻撃呪文

呪 文 名	M P	説 明
メギ	12	神聖な力で敵複数を攻撃
メギド	24	神聖な力で敵複数を攻撃
メギドラオン	45	神聖な力で敵複数を攻撃
エリコ	20	神聖な力で敵複数を攻撃

■呪殺系攻撃呪文

呪文名	MP	説明
ムド	6	呪いの力で敵単体を死に追いやる
ムドオン	16	呪いの力で敵複数を死に追いやる

■特殊攻撃呪文

呪文名	MP	説明
デムドエル	MAX	自らを犠牲にして敵全体に攻撃
マカトランダ	5	敵全体からMPを奪い取る
ベリアー	5	敵1体からHPを奪いMPに変換する
リカームドラ	MAX	自らを犠牲にして敵全体を呪殺する

■防御系呪文

呪文名	MP	説明
タルカジャ	10	味方の攻撃力を上昇させる
ラクカジャ	10	味方の防御力を上昇させる
スクカジャ	8	味方の命中力を上昇させる
マカカジャ	10	味方の魔法力を上昇させる
テトラザン	12	風の結界をはり、飛び道具を防ぐ
トランジオ	8	対電結界をはる
マホロギ	15	魔法が使用できない空間を作る
デカジャ	10	**カジャ·**ンダ系の呪文と、結界を無効化する
テトラジャ	8	黒魔術·呪殺系を無効化する結界
テトラ	16	一切の攻撃を無効化する結界
マカラカーン	15	魔法攻撃を反射する結界
テトラカーン	16	物理攻撃を反射する結界
イルク	6	術者の姿が透明になる
デイル	4	全ての幻を消し去る

■攻撃補助呪文

呪文名	MP	説明
ハピルマ	4	敵複数を幸せな気持ちにさせる
プリンパ	5	敵単体を混乱させる
ドルミナー	8	敵複数を眠らせる
ドルミン	2	敵単体を眠らせる
マリンカリン	12	敵複数を魅了する
マカジャマ	8	敵複数の魔法を封じる
シバブー	3	敵単体を金縛りにする
マシバーハ	12	敵複数を金縛りにする
イルモラ	5	敵複数に幻を見せる
タラフー	4	敵単体に恐怖を与える
テンタラフー	12	敵複数に恐怖を与える
ムズス	5	敵単体に呪いをかける
ムズダム	15	敵複数に呪いをかける
ダラビス	6	敵単体を石化させる
デサマン	10	敵単体を退去させる
マハデサマン	35	敵複数を退去させる
タルンダ	8	敵複数の攻撃力を下げる
スクンダ	6	敵複数の命中力を下げる
マカンダ	8	敵複数の魔法力を下げる
ノエルエム	5	敵単体を盲目にする
イルシオ	4	自分の幻を作り出す
マハプリンパ	15	敵複数を混乱させる

■回復系呪文

呪文名	MP	説明
ディ	4	一人のHP回復
ディア	8	一人のHP回復
ディアラマ	15	一人のHP回復
ディアラハン	20	一人のHP完全回復
ディマール	25	一人のHP回復＋精神系・毒・麻痺・気絶を回復
メディ	10	味方全体のHP回復
メディア	20	味方全体のHP回復
メディアラマ	30	味方全体のHP回復
メディアラハン	50	味方全体のHP完全回復
ポズムディ	4	一人の毒を取り除く
パララディ	9	一人の麻痺を回復する
ペトラディ	15	一人の石化を回復する
カトラディ	12	一人の呪いを取り除く
リカーム	25	瀕死の状態から回復させる
サマリカーム	50	死から回復させる
パトラ	1	一人を正気に戻す
ペンパトラ	6	味方全体を正気に戻す
マカトラ	10	MPを他のキャラクターに譲り渡す
デクロス	7	味方全体の封魔を回復させる
デシバブー	7	味方全体の金縛を回復させる

■特殊呪文

呪文名	MP	説明
エストマ	5	悪魔に気付かれにくくなる
トラエスト	10	3Dダンジョンの出口付近に転移する
トラポート	15	前回の記録地点に転移する
トラフーリ	5	戦闘から離脱する
サバトマ	MAG	悪魔を1体召喚する

特技の説明

■ファイター系

特技名	MP	HP	説明
エルボースマッシュ	−	4	ひじ鉄
ニーキック	−	6	膝げり
ファーント	−	10	突きの攻撃
ダブルアタック	−	16	敵に2回切り付ける攻撃
ディザーム	−	12	敵の武器を払い落とす
ロッククラッシャー	−	24	岩を割ろうかという激しい一撃
ブレイドストーム	−	28	何度も断ち切り、複数のダメージを与える荒技
トリプルアタック	−	20	3度切り掛かる太刀の形
グランドクロス	−	35	十字に大きく切り付け、大きなダメージを与える
ファイナルジャッジ	−	40	とどめの一撃を打つべく繰り出される必殺剣
ムーンウィーパー	−	30	三日月をなぞるような太刀筋の素早い攻撃

■歌系

特技名	MP	HP	説明
幸せの歌	6	−	皆をハッピーにする歌
狂った歌	8	−	皆を混乱させる狂気の歌
子守歌	7	−	皆を安らかな眠りに誘う歌
破壊の歌	10	−	全ての力場、結界を破壊する音痴な歌
魅惑の歌	12	−	皆を魅了して止まない魅惑の歌

■火炎系

特技名	ＭＰ	ＨＰ	説明
炎の壁	6	−	炎の結界で、氷結攻撃を無効にする
ファイアブレス	10	−	炎の息を吐く
火だるま	−	20	自ら炎上し、体当たりする
ファイアブレス	33	−	猛烈な炎の息を吐く

■剣士系

特技名	ＭＰ	ＨＰ	説明
円月殺法	−	8	剣を回転させて、複数のダメージを与える
飛燕の剣	−	15	素早い動きにより、遠距離への攻撃を可能とする
剣の舞	−	20	舞を舞うかのような華麗な剣の連続攻撃
朧の太刀	8	−	剣の幻妙な動きが、混乱を与える
燕返し	−	25	切り上げ、返す刀の連続攻撃で2回切りつける
武者車	−	30	高速回転しながら,敵に何度も切りかかる
両刃切り	−	30	敵に大ダメージを与えるが、自分も傷つく剣技
睡夢剣	12	−	太刀の動きにより敵に眠気を与え、その隙に攻撃
真空切り	22	−	風の刃で離れたの複数の敵を攻撃
必殺兜割り	−	35	渾身の力を込めた、強烈な降り降ろしの一撃
霊すすりの太刀	25	−	剣に呪いをかけ、敵の血からＨＰを吸い取る
臥竜刹	−	40	伏したる龍が飛び上がるような激しい攻撃
飛竜刹	−	45	飛びたる龍が地を襲うような激しい攻撃

■コンピュータ系

特技名	ＭＰ	ＨＰ	説明
バーニンガー	8	－	炎のエレメンタルを叩きつける
エレキンガー	10	－	雷のエレメンタルを叩きつける
マイティクイット	15	－	悪魔を退去させる
フローズナー	20	－	氷のエレメンタルを叩きつける
ホーリライツ	14	－	聖なるエレメンタルを叩きつける
ダークサイダー	24	－	暗黒のエレメンタルを叩きつける
デビルマスター	10	－	悪魔を魅了する
デビルイレース	22	－	悪魔をこの世から消し去る

■呪い系

特技名	ＭＰ	ＨＰ	説明
デスタッチ	3	－	接触によるＨＰの吸引
イビルアイズ	7	－	眼光の呪いによる攻撃、混乱させる
グラムアイズ	10	－	眼光の呪いで魅了する
呪いの言葉	12	－	恐ろしい呪いの言葉で、敵全体を恐慌に陥れる
汚し言	8	－	恐ろしい呪いの言葉で、敵全体を混乱に陥れる
アイフォース	9	－	眼光の呪いで攻撃、混乱させる
嘲笑	10	－	不気味な笑いにより、バッドハイにする
ポゼッション	10	－	相手に憑依し、コントロールする
デスハンド	18	－	接触によるＨＰの大量吸引
パララアイ	6	－	眼光の呪いで麻痺を引き起こす
不気味な手かざし	－	20	接触によるＭＰ吸引
ヴァンプ	16	－	吸血によるＨＰの大量吸引
悪魔のキス	10	－	口づけにより、経験値を奪う
悪魔のキス	12	－	口づけにより、経験値を奪う
ペトラアイ	13	－	眼光の呪いで石化させる
デビルスマイル	10	－	不気味な微笑みで、経験値を奪う
死の吸引	12	－	ＨＰの遠隔大量吸引

■獣系

特技名	MP	HP	説明
唸る	1	−	唸り声で威嚇し、恐慌にする
咬みつき	−	5	咬みついて、手痛いダメージを与える
ひっかき	−	5	爪によるW攻撃
体当たり	−	15	体当たり
ハウリング	20	−	恐ろしい咆哮で、敵全体を金縛りにする
必殺技	−	30	個々に編み出した必殺技

■針系

特技名	MP	HP	説明
目つぶし	−	5	目に砂をかけて見えなくさせる
毒針	−	10	毒の含まれた針を発射する
つくも針	−	25	無数の針を発射する
麻痺針	−	18	麻痺性の毒を含ませた針を発射する

■水系

特技名	MP	HP	説明
電撃	8	−	触れると感電する攻撃
水の壁	6	−	水の結界で、炎攻撃を無効にする
アクアカッター	15	−	高速回転する水で敵を切る

■戦士系

特技名	ＭＰ	ＨＰ	説明
守る	－	10	防御力に攻撃力、回避力に命中度を加え防御する
薙ぎ払い	－	10	大振りの薙ぎ払いで複数の敵に攻撃
切り込み	3	－	捨身の攻撃
回転切り	－	6	剣を回転させ複数回の攻撃
パニックボイス	4	－	狂った叫びで敵全体の混乱を誘う
バーサーキング	5	－	自ら狂戦士化する
地獄突き	－	9	強烈な頭突き攻撃

■大獣系

特技名	ＭＰ	ＨＰ	説明
押しつぶし	－	15	巨体を活かして敵を押し潰す
暴れまわり	－	30	敵中に飛び込み、むちゃくちゃに暴れる
テール	－	45	尾の薙ぎ払い攻撃

■鳥系

特技名	ＭＰ	ＨＰ	説明
キーイング	12	－	恐ろしい咆哮で敵全体を恐慌にする
鉤爪	－	8	鋭い鉤爪による2回攻撃
羽ばたき	－	16	強烈な羽ばたきによる風の攻撃
大羽ばたき	－	38	猛烈な羽ばたきによる風の攻撃
トルネード	10	－	竜巻
炎の羽ばたき	－	40	羽ばたきの烈風に火炎が逆巻く

■闘士系

特技名	MP	HP	説明
手刀	–	4	渾身の空手チョップ
掌底	–	8	手のひらの付け根で敵を打つ
息長法	9	–	気孔法に似た、HP回復の技法
百手	–	30	張り手の連続攻撃
烈皝斬鬼	15	–	気合いの一撃。離れた敵をも攻撃できる
影縛り	16	–	敵の影に楔を打ち込むことで、動けなくする技法
影切り	12	–	敵の影に切り付け、MPにダメージを与える
陰滅波	26	–	陰の気を込めて、離れた敵を打つ
陽斬波	30	–	陽の気を込めて、離れた敵を打つ

■毒系

特技名	MP	HP	説明
甘い息	11	–	有毒な酒気を帯びた息で、相手を酔わせる
毒咬みつき	–	10	咬みついて、毒にかからせる
フォッグブレス	10	–	霧を吐いて、見えなくする
毒ひっかき	–	16	爪による毒にかからせる攻撃
麻痺咬みつき	–	22	咬みついて麻痺にかからせる
ポイズンブレス	28	–	毒を含んだ息を吐く
麻痺ひっかき	–	28	爪による麻痺にかからせる攻撃
石化咬みつき	–	40	咬みついて石化させる

■氷結系

特技名	MP	HP	説明
フリーズガス	11	–	超低温のガスを噴出
アイスブレス	27	–	氷結させる息を吐く

■舞踏系

特技名	MP	HP	説明
ハッピーステップ	5	－	楽しげなダンスで皆をハッピーにする
ダンスダンス	7	－	躍動的なダンスで皆を引き込む
フェアリーボルト	5	－	気を小石大に凝縮して、相手にぶつける
セクシーダンス	16	－	悩ましげなダンスで多くを魅了する
ダンスマカブル	20	－	狂おしいダンスで敵を死に陥れる

■弓矢系

特技名	MP	HP	説明
魔矢	2	－	霊的に生成された魔矢
睡夢矢	4	－	霊的に生成され、深い眠りに導く魔矢
火魔矢	12	－	霊的に生成された、紅蓮の焔の矢
破魔矢	6	－	霊的に生成された、聖なる矢
降魔矢	15	－	霊的に生成された、強力な魔矢
咒言滅殺矢	10	－	必殺の呪いが込められた魔矢
アローアモーレ	12	－	魅了の魔矢

■その他

特技名	MP	HP	説明
ネコパンチ	−	8	手首のスナップを効かせたネコ連打
ネコキック	−	25	ひっくり返ってネコ連続キック
うろうろする	−	0	うろうろ歩き回る
警告	−	0	警告を発する
逃げる	−	0	戦闘から離脱する
仲魔を呼ぶ	−	0	仲魔を呼ぶ
自爆	−	0	自爆して敵にダメージを与える
分裂	−	15	分裂して増える
話しかける	−	0	話しかける
スタンプ	2	−	足跡に恐怖心を込める
ボンブ	8	−	隠し持っていた手榴弾の攻撃
ブレインシェイカー	10	−	精神攻撃によりMPにダメージを与える
糸	−	8	糸を放ち相手を動けなくする
自己回復	2	−	自動的な自己HPの回復
餓鬼玉	5	−	餓鬼玉を敵に植えつけ、HPを吸い取る
混乱する	−	0	自ら混乱する
悪魔の笑い	−	15	不気味な笑いにより精神的ダメージを与える
ソニックアラーム	4	−	全員を正気に戻す
融合	1	−	融合してHP・MPを増やす
消える	2	−	姿を消すため、攻撃が当たらない
消化液	−	15	強酸の消化液によるHPの吸引
ネクロマン	10	−	ゾンビの呪いをかける
ゾンビバイツ	−	10	咬みついて、ゾンビ毒に冒す
バブルアワー	16	−	魔法の泡により幻を見せ、HPを奪う
ポイズンガス	10	−	毒ガスの噴出

HELP

0距離での戦闘には気をつけろ

0距離での戦闘では与えるダメージが大きくなりますが、受けるダメージもまた大きくなってしまいます。気をつけないと思いもよらぬ大ダメージを受けてしまうかも知れません。
また、0距離だと身長の小さい敵キャラクターは視界に入らないことがあります（スライム・スタンバーなど）気をつけてください。

宝石は超重要

「偽典・女神転生」中の宝石は「非常に有用」だが「数が少ない」ことが特徴です。宝石には以下の効果があります。

◆武器・防具に取り付けると、キャラクターの能力を上げる効果がある。
◆悪魔との交渉を有利に進めることができる。

一部の宝石はゲームをクリアする上で非常に重要な意味を持ちます。効果が大きいからといって安易に悪魔にプレゼントしてしまうと、後々厳しくなるので気をつけてください。
宝石は「悪魔との戦闘」・「悪魔との交渉」で手に入れることが多いと思いますが魔法の宝箱から入手することもできます。（一筋縄ではいきませんが…）
魔法の宝箱に隠された宝石は希少価値の高いものが多いので、魔法の宝箱を見かけたら、チェックしておくことをお薦めします。また、宝石を落とす敵、交渉で宝石をくれる敵も同様にチェックしておくとよいでしょう。

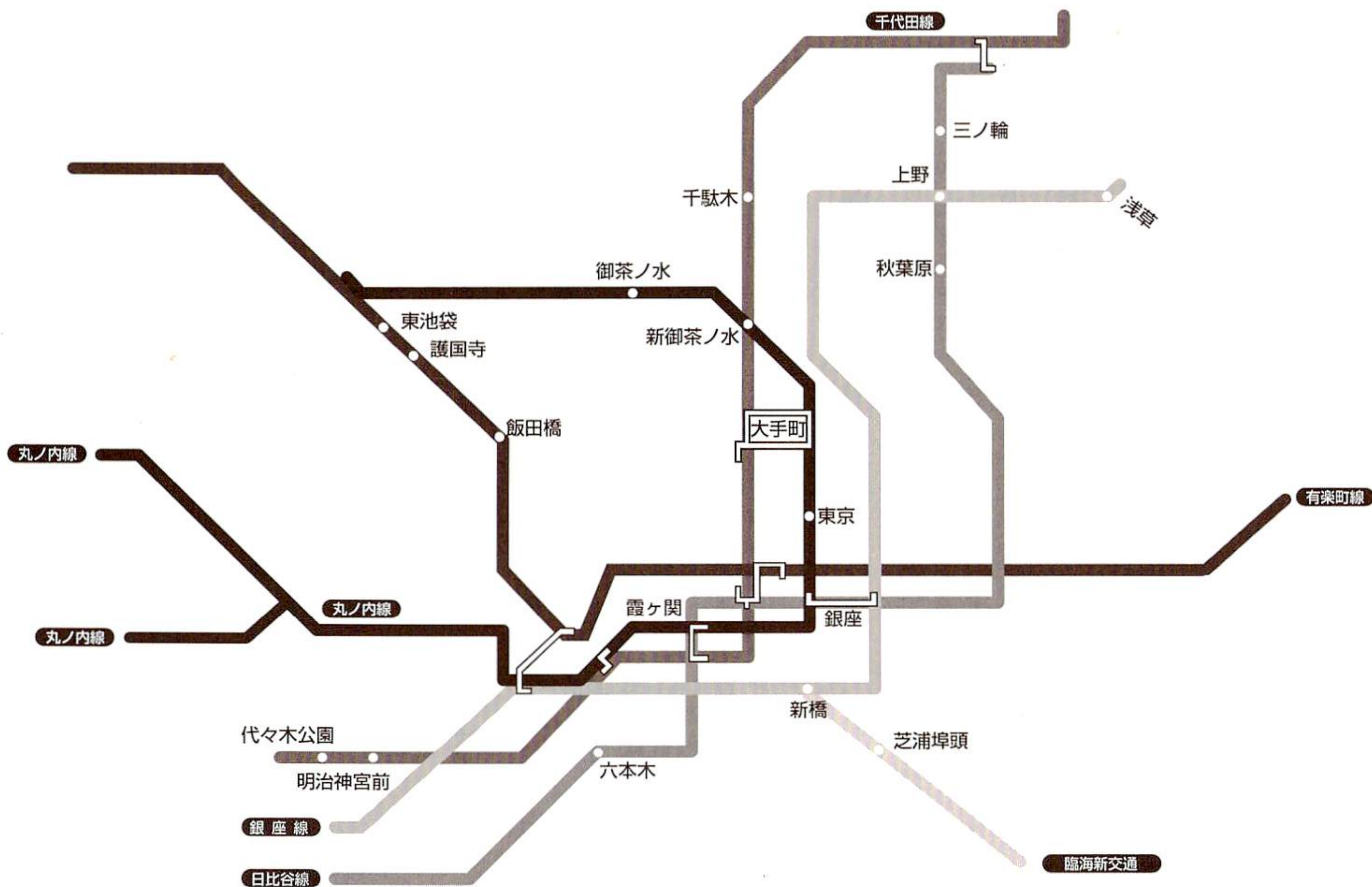
セーブは忘れずに

「偽典・女神転生」では、決められた場所（ターミナルやコンピュータの端末）でしかセーブすることができません。見かけたらこまめにセーブすることをお薦めします。
また、ターミナルは一度行ったことがあれば、以後ターミナル間の転送で楽に行き来できるようになります。見かけたら一度はアクセスしておきましょう。

AMS・ANSは買うと便利！

コンピュータショップで購入できる物の中に、AMS（オートマッピングシステム）とANS（オートナビゲーションシステム）があります。これらは、3Dでの移動をサポートしてくれるプログラムなので、早いうちに購入することをお薦めします。
AMS コマンドキーの「MAPING」で、すでに行った場所を画面上に表示してくれます。
ANS 3D移動時に自分の居場所から一定の区域を表示してくれます。
また、バージョンが上がると通行人の位置や、悪魔の位置を感知できるようになります。

それでは、「偽典・女神転生　～東京黙示録～」の世界をお楽しみください。


千代田線
三ノ輪
上野
浅草
千駄木
秋葉原
御茶ノ水
東池袋
護国寺
新御茶ノ水
飯田橋
大手町
丸ノ内線
東京
有楽町線
丸ノ内線
丸ノ内線
霞ヶ関
銀座
新橋
芝浦埠頭
代々木公園
明治神宮前
六本木
銀座線
日比谷線
臨海新交通

ユーザーサポート

このゲームの内容・ヒントについての、電話、手紙などの質問には、いっさいお答えできません。
雑誌、攻略本などを参考にしてください。
また、この製品に関して不明な点がございましたら下記までお問い合わせください。

アスキーゲームユーザーサポート係
TEL.03-5351-8499
■ 土・日・祝日を除く10：00～12：00／13：00～17：00

株式会社 アスキー

〒151-24　東京都渋谷区代々木4丁目33番地10号　トーシンビル

Made in Japan

ASCII